

## Abstrak

*Tujuan dari skripsi ini dibuat adalah untuk menganalisa dan merancang sebuah game first person shooting dengan grafik yang bagus dan dapat menjadi pilihan untuk permainan yang menantang sekaligus menyenangkan. Metodologi yang di gunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu metode pengumpulan data yang terdiri dari studi kepustakaan yaitu dengan mencari teori dan informasi yang berhubungan dengan sistem yang dibuat. Setelah itu dilakukan observasi dengan tujuan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian. Dilanjutkan dengan survei yaitu dengan memberikan kuisisioner untuk pemeriksaan atau penelitian. Setelah melakukan survei maka di lanjutkan dengan metode analisis ini yaitu menganalisis terhadap hasil kuisisioner yang didapatkan. Dilanjutkan menggunakan metode perancangan dan implementasi dan evaluasi. Metode perancangan dalam penulisan skripsi ini menggunakan waterfall yaitu dengan tahapan Communication yaitu menganalisis kebutuhan software dan pengumpulan data, Planning yaitu untuk mendapatkan dokumen user requirement atau data yang berhubungan dengan keinginan user, Modeling perancangan software atau storyboard, Construction merupakan proses pengkodean untuk menerjemah desain dalam bahasa komputer , Deployment yaitu tahapan akhir dalam pembuatan software atau sistem kemudian software dilakukan pemeliharaan secara berkala. Hasil analisis yang dicapai adalah sebuah game first person shooting yang memiliki story dan grafik yang menarik lalu memiliki tingkat kesulitan yang cukup sulit agar user tertantang untuk bermain. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukan bahwa para pemain merasa senang dengan memainkan game dengan tampilan grafik dan story yang menarik untuk dimainkan.(D),(C),(R).*

Kata Kunci : *Game, First Person Shooting, 3D, Unreal Engine*